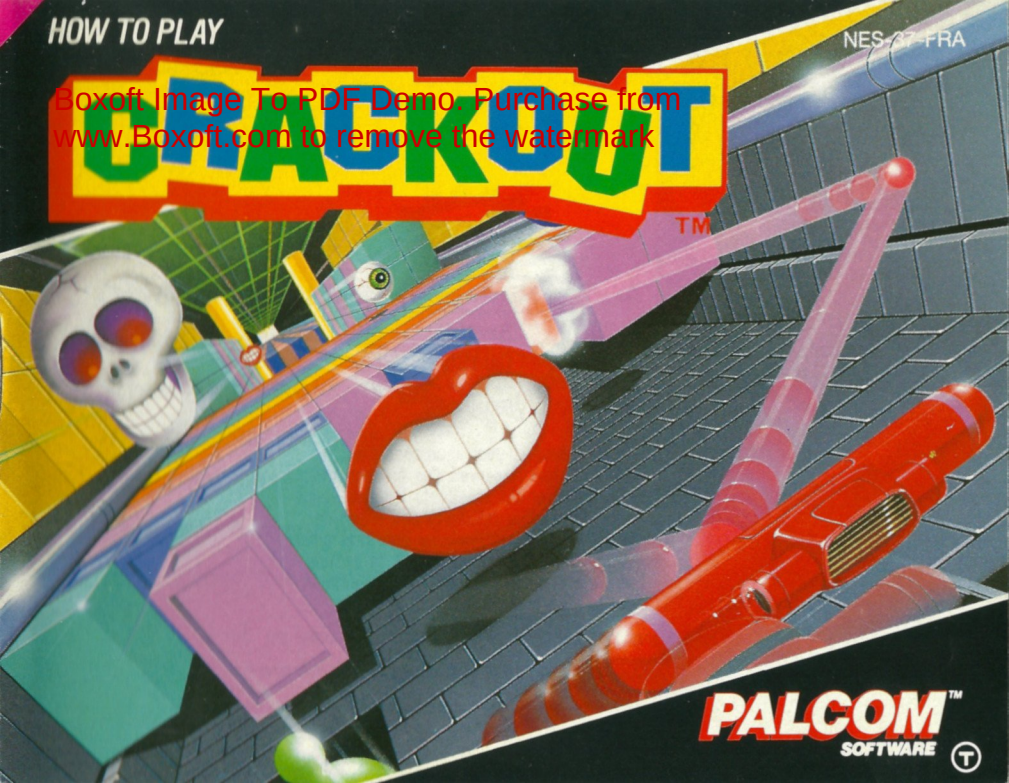
HOW TO PLAY

NES-QZ-FRA

CRACKOUT™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



PALCOM™ SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Table of Contents

Story 4

Operating Instructions 5

How to Play 6

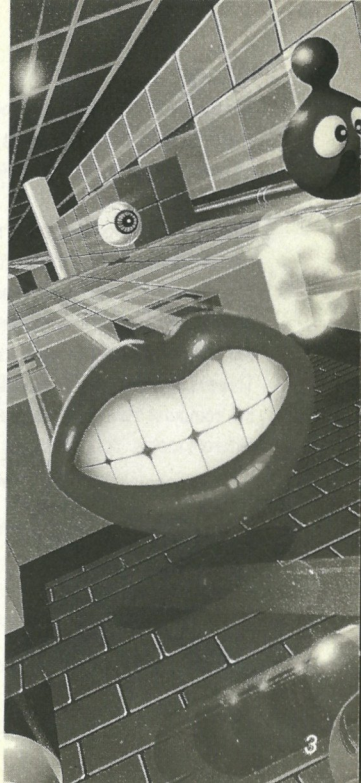
Screen Breakdown 8

How to Destroy Blocks 9

Item Introduction 10

Character Introduction 11

Write Down the Keyword Letters! 16

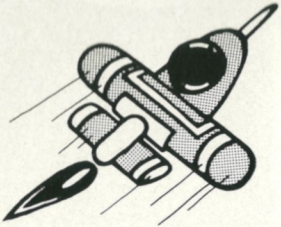


Story

It is the year 30XX. Human beings have used up all the metals on Earth, so they have traveled into deep space to find more. They find a planet with great mineral wealth, but with unbreathable air. So they use all available technology to build a computer life support system, moved in, and name their new home "Planet Selim"

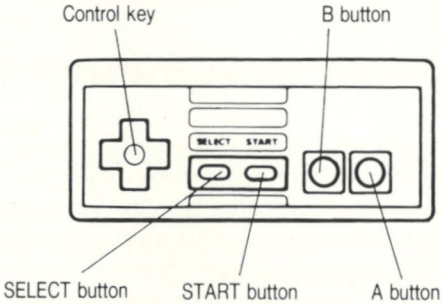
Several decades pass without trouble. But the planet is being spied on. The aliens spying on this rich planet discover a fault in the central computer and infiltrate it.

The computar was programmed to self-destruct if it ever got out of control. The aliens bombard the computar with false information to cause it to haywire, activating the self-destruct system. Immediately the people of Planet Selim discover what has happened, and call on the Planetary Patrol to save them. There is only one way to deactivate the self-destruct system. A 14-letter keyboard has to be entered into the computer from a secret internal keyboard. But the letters of the keyboard are hidden in the walls of different rooms. Your mission is to deactivate the self-destruct system. You board the high-performance "Red Fighter", and using your only weapon, a superball, you must penetrate the computer's defense systems, get past alien enemies, and quickly find the keyboard. Planet Selim depends on you!



Operating Instructions

Names of Controlles Parts and their Functions



Control key ····· Player moves left/right in direction of key pressed.

SELECT button ····· Selects game mode.

START button ····· Enters selected game mode and starts game.

A button ····· First shoots superball. Also can be used once items are acquired.

B button ····· Press at the same time as control key to speed up the player.

How to Play

●Press the START button at the title screen.

- GAME START
- PASSWORD

Choose one of the above with the SELECT button, and enter with the START button.

●Game Start

Press the A button to shoot superballs. Use the left/right keys to direct the shots and destroy the blocks. After you destroy all the blocks, you clear the level and move on to the next. There are a total of 44 levels including some hidden levels. If you catch the Konami man who appears during the game, you enter a hidden level. But you must clear all levels, including both regular and hidden levels to be able to find out the keyboard. If you hit an enemy character with a superball, an item appears. If you catch it, you can increase your power. There are many kinds of items, so you must use them according to the situation. There are some levels in which you must get certain items before you can clear the level. You have five superballs to start with, and if you catch the 1 UP item, you get an extra ball. If you miss the superball or get hit by an enemy, you lose the current ball, and when you lose them all, the game is over.

●Game Over

- CONTINUE (from the last level of play)
- PASSWORD

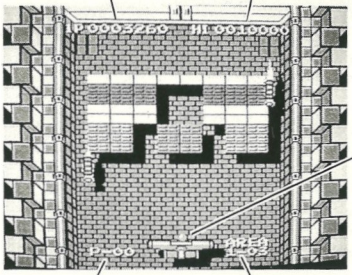
Choose one of the above with the SELECT button, and enter with the START button.

●About the Password

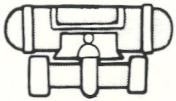
If you record a password, then you can turn off the power and start play when you turn it on again from the last level you reached by entering the password.

Select the PASSWORD screen at the start, and enter one letter at a time. To enter, use the control key to move the finger mark to the correct letter, and enter with the A button. To erase, press the B button. After you finish entering all of the letters, move the finger mark over to the START key on the screen and press the START button. The game will start from the level on which it ended the previous time on that password.

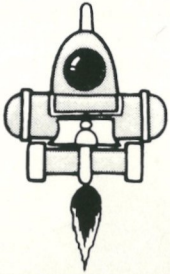
Screen Breakdown



▶This is the high-performance "Red Fighter"◀

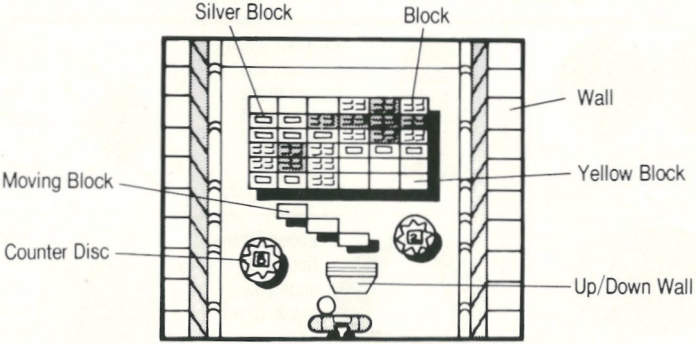


When you fire a superball.



When you catch an item, it turns blue.

How to destroy the Blocks



※This screen is not an actual game screen.

Block ····· can be destroyed with a single hit.

Yellow block ····· can be destroyed after more than one hit.

Silver block ····· cannot be destroyed.

Moving block ····· always moves from side to side. Superball bounces off it.

Counter disc ····· can be hit and destroyed when number reads "g".

Up/down wall ····· between player and blocks. Comes up from floor and moves up and down for a time. Superball bounces off it.

Wall ····· One letter is hidden in the wall.

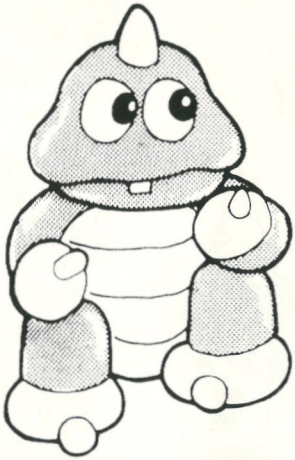
Item Introduction

Destroy enemies with superballs. These items will help you to destroy blocks.

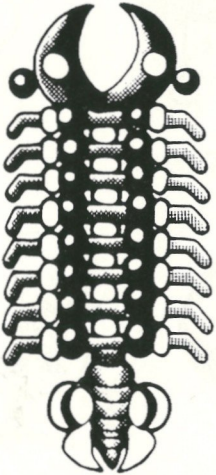
Twin Balls Enables you to shoot an extra white ball. Shoot with A button.	**Missile** You can use four of these. Shoot with A button and explode by pressing again.	**Halley's Missile** Press A button to shoot superballs in four directions from missile.
Large Screen Extends sides of player's screen.	**Speed Down** Speed of superball slows down.	**Powerball** Ball destroys blocks by going through them.
1t(ton) Pump If you catch this item, all enemies on the screen are destroyed.	**Time Stopper** If you catch it, enemy characters stop for a moment.	**1 UP** If you destroy an enemy while it is stopped, an item drops down. If you catch it, you get an extra superball.

Character Introduction

This game is divided into four areas. In each zone various enemies appear. Destroy them one after another with your superball. Catch them and different items will appear. But watch out for Many Legs. If it touches you, you'll get hurt. Also you must hit Konagon 12 times before he will disappear.



Konagon



Many Legs

☆*Area 1*

Enemy Characters of the Cubic Zone

Soul

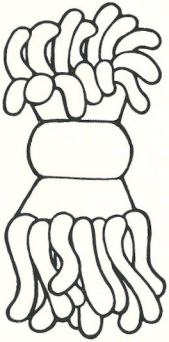
Armored Crab

Gumball

Lips

Green Pea

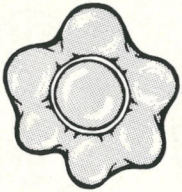
Flying Nail



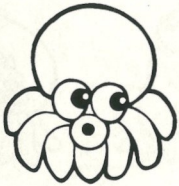
Red Quiggly

☆*Area 2*

Enemy Characters of the Mirror Zone

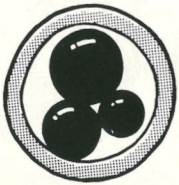


Amoeba



Octopussy

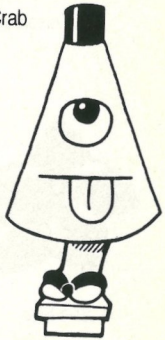
Hatted Crab



Mitoplast

Bonehead

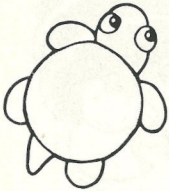
Bee



Umbrella Kids

☆*Area 3*

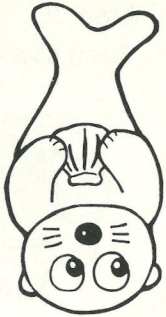
Enemy Characters of the Tube Zone



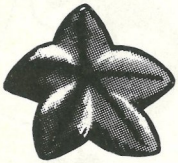
Tortoise

Green Frog

Jellyfish



Sea Otter



Sea Star

Tumbler

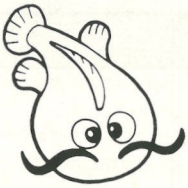
Striver

Star Rock

Caterpillar

☆*Area 4*

Enemy Characters of the Final Zone



Magnitude 7

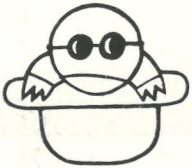
Papa Bear

Baby Bear

Crystal Shell

Sea Horse Couple

Ladybird



Moley

Write Down the Keyword Letters!

Write here the letters you find. When you clear the eleven levels in each of the four zones, this keyboard for entering the keyword appears. Arrange the letters you have gotten to form the correct keyword.

Area Number				
Keyword Letters				

*Treat Your **PALCOM** GAMES Cassette Carefully*

- This PALCOM GAMES cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

Table des Matières

Scénario *20*

Fonctions des commandes *21*

Comment jouer *22*

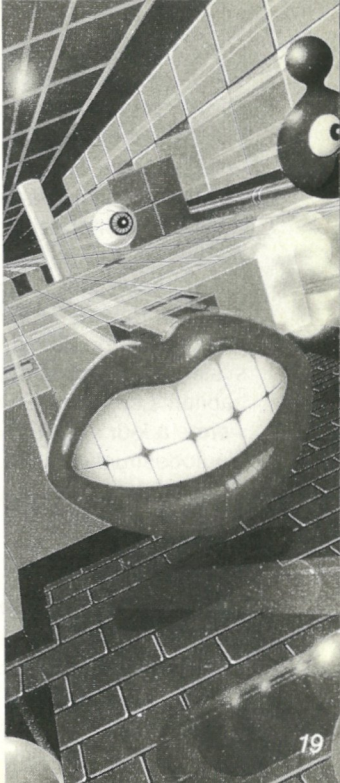
Description de l'écran *24*

Comment détruire les blocs *25*

Présentation des objets *26*

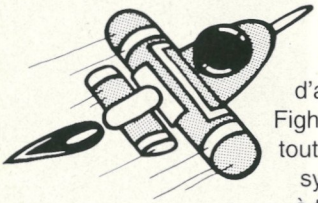
Présentation des personnages *27*

Notez les lettres du mot-clé *32*



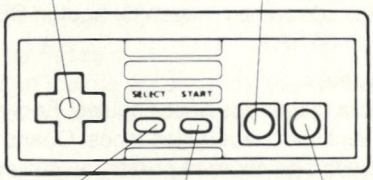
Scénario

En l'an de grâce 30XX, les humains ayant épuisé tous les métaux sur terre se sont aventurés loin dans l'espace pour en découvrir d'autres. Ils ont trouvé une planète riche en minerais, mais dont l'air est irrespirable. Aussi utilisent-ils toute la technologie dont ils disposent pour construire un système de soutien respiratoire piloté par ordinateur, s'installent et donnent le nom de "Planète Selim" à leur nouvelle demeure. Des dizaines d'années s'écoulent sans problème. Mais la planète est épiée par des extraterrestres qui trouvent un défaut dans l'ordinateur central et l'infiltrent. Cet ordinateur a été programmé pour s'autodétruire en cas de perte de contrôle. Les extraterrestres le bombardent de données erronées pour le plonger dans la confusion et activer le système d'autodestruction. Immédiatement alertés de ce qui se passe, les habitants de Planète Selim font appel à la Patrouille Planétaire pour qu'elle vienne à leur secours. Il n'existe qu'une seule manière de désarmer le dispositif d'autodestruction : il faut entrer dans l'ordinateur un mot-clé de 14 lettres à partir d'un clavier secret interne. Mais ces lettres sont cachées dans les murs de différentes pièces. Votre mission consiste à désamorcer le système d'autodestruction. Vous embarquez à bord de "Red Fighter", un appareil à hautes performances, et, n'ayant pour toute arme qu'une super-boule, vous devez franchir le système de défense de l'ordinateur, vous frayer un chemin à travers vos adversaires, et trouver rapidement le mot-clé. La Planète Selim compte sur vous !



Fonctions des commandes

Nom et fonctions des composants de la manette



Manette multidirectionnelle....Le joueur se déplace vers la gauche/droite dans la direction de la flèche.

Bouton SELECT .....Sélection du mode de jeu.

Bouton START .....Enregistrement du mode de jeu et début du jeu.

Bouton A.....Lance la super-boule en priorité. Peut aussi être utilisé après l'acquisition d'objets.

Bouton B.....Appuyez en même temps que sur la manette multidirectionnelle pour faire accélérer le joueur.

Comment jouer

- Appuyez sur le bouton START lorsque vous êtes sur l'écran Titre.
  - GAME START (DEBUT DU JEU)
  - PASSWORD (MOT DE PASSE)

Choisissez l'une de ces deux options au moyen du bouton SELECT, puis enregistrez-la avec le bouton START.

- "Game Start" (Début du Jeu)

Appuyez sur le bouton A pour lancer des super-boules. Servez-vous des touches gauche/droite pour diriger les tirs et détruire les blocs. Quand vous les avez tous détruits, vous terminez le niveau en cours et passez au suivant. Il y a en tout 44 niveaux, y compris quelques niveaux cachés. Si vous attrapez l'homme Konami qui apparaît pendant le jeu, vous entrez dans un niveau caché. Cependant, vous devez passer par tous les niveaux, y compris les niveaux normaux et cachés, pour pouvoir trouver le mot-clé. Si vous touchez un ennemi avec une super-boule, un objet apparaît. Vous pouvez augmenter votre puissance en l'attrapant. Il existe de nombreux types d'objets, aussi devez-vous les utiliser selon les circonstances. Vous ne pouvez pas quitter certains niveaux sans vous être emparé d'objets déterminés. Vous disposez de cinq super-boules pour commencer et, en vous emparant d'un 1-UP, vous gagnez une super-boule supplémentaire. Si vous manquez cette super-boule ou si vous êtes touché par un ennemi, vous perdez la boule dont vous disposez. Quand vous les avez toutes perdues, la partie est terminée.

- "Game Over" (Fin du Jeu)
    - CONTINUE (CONTINUER) (à partir du dernier niveau joué)
    - PASSWORD (MOT DE PASSE)

Choisissez l'une de ces deux options au moyen du bouton SELECT, puis introduisez-la avec le bouton START.

- Au sujet du Mot de Passe

Si vous enregistrez un mot de passe, vous pouvez alors couper le courant et recommencer à jouer à partir du dernier niveau atteint en entrant ce mot de passe.

Commencez par sélectionner l'écran PASSWORD (MOT DE PASSE), et introduisez une lettre à la fois. Pour ce faire, servez-vous de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur (en forme de doigt) vers la lettre correcte et entrez cette lettre avec le bouton A. Pour effacer, servez-vous du bouton B. Quand vous aurez fini d'entrer toutes les lettres, déplacez le curseur sur la touche START à l'écran et appuyez sur le bouton START. Le jeu reprendra à partir du niveau où il s'est arrêté sur ce mot de passe la fois précédente.

Description de l'Ecran

Nombre de points

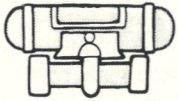
Score maximum

Joueur

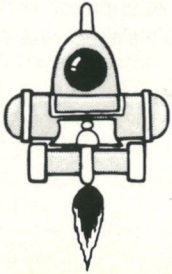
Stock de super-boules

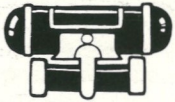
Numéro de Zone

▶ Voici "Red Figher", appareil à hautes performances. ◀



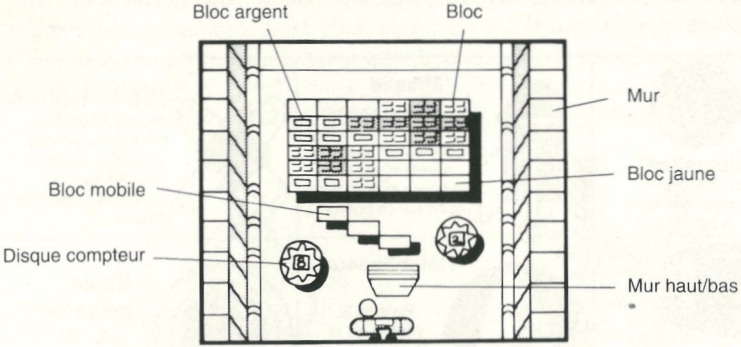
Quand vous tirez une super-boule.





L'objet devient bleu quand vous l'attrapez.

Comment détruire les blocs



* Cet écran ne correspond pas à un écran véritable de jeu.

Bloc.....peut être détruit d'un seul coup.
Bloc jaune.....peut être détruit après plusieurs coups.
Bloc argent .....indestructible.
Bloc mobile .....va d'un côté à l'autre. La super-boule rebondit dessus.
Disque compteur .....peut être atteint et détruit s'il indique le chiffre "9".
Mur haut/bas.....Situé entre le joueur et les blocs. Emerge du plancher et se déplace alternativement de haut en bas pendant quelque temps. La super-boule rebondit dessus.
Mur .....Une lettre est cachée dans le mur.

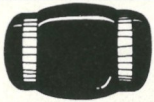
Présentation des Objets

Détruisez les ennemis avec des super-boules. Ces objets vous aideront à détruire les blocs.

Boules Jumelles
Vous permet de tirer une boule blanche supplémentaire. Tirez avec le bouton A.

Missile
Vous pouvez en utiliser 4. Tirez avec le bouton A et faites-le exploser par une pression supplémentaire sur ce bouton.

Missile multiple
Appuyez sur le bouton A pour tirer des super-boules dans les quatre directions à partir du missile.



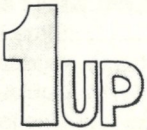
Grand écran
Prolonge latéralement l'écran du joueur.

Ralentisseur
Ralentit la vitesse de la super-boule.

Boule perçante
La boule détruit les blocs en les traversant.

Pompe d'une tonne
Si vous attrapez cet objet, tous les ennemis figurant à l'écran sont détruits.

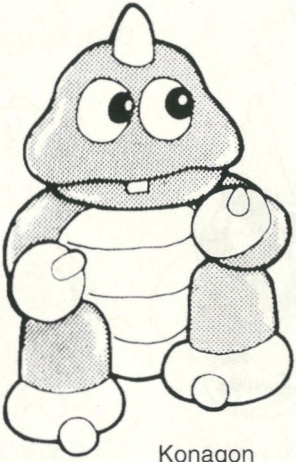
Bloque-Temps
Si vous détrui sez un ennemi alors qu'il est arrêté, il laisse tomber un objet. Si vous attrapez cet objet, vous gagnez une super-boule.



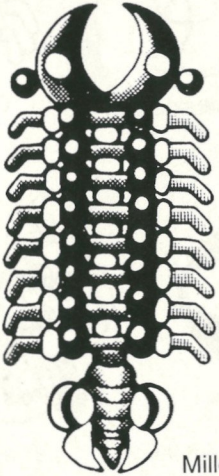
1 UP
Si vous détruisez un ennemi alors qu'il est arrêté, il laisse tomber un objet. Si vous l'attrapez, vous gagnez une super-boule.

Présentation des Personnages

Ce jeu se divise en quatre zones où apparaissent divers ennemis. Détruisez-les, les uns après les autres, avec votre super-boule. Attrapez-les et des objets différents apparaîtront. Mais faites attention au Mille-Pattes ; s'il vous touche, vous serez blessé.
En outre, vous devez toucher Konagon 12 fois avant qu'il ne disparaisse.



Konagon



Mille-Pattes

Zone 1

Personnages ennemis de la zone Cubique

Ame

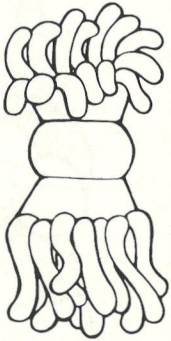
Crabe blindé

Boule de gomme

Lèvres

Petit Pois

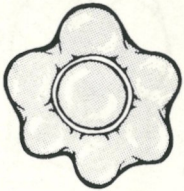
Clou volant



Méduse rouge

Zone 2

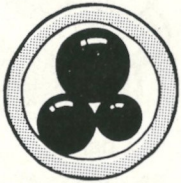
Personnages ennemis de la zone du Miroir



Amibe

Pieuvre

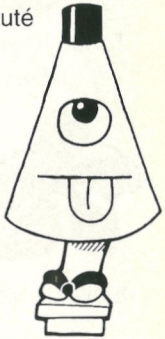
Crabe chapeauté



Mitoplast

Tête de mort

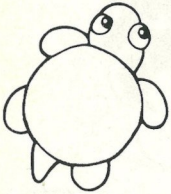
Abeille



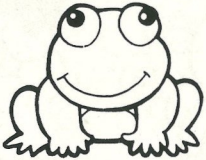
Mômes Parapluie

Zone 3

Personnages ennemis de la zone du Tube

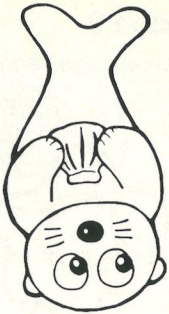


Tortue

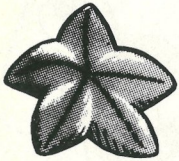


Grenouille verte

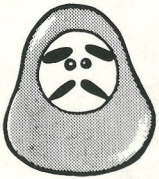
Méduse



Otarie



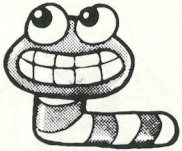
Etoile de Mer



Tumbler

Striver

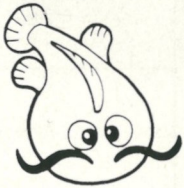
Météorite



Chenille

Zone 4

Personnages ennemis de la zone Ultime



Force 7

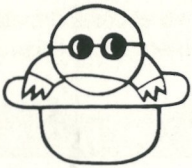
Papa Ours

Bébé Ours

Coquille de cristal

Couple d'hippocampes

Coccinelle



Moley

Notez les lettres du mot-clé!

Ce clavier destiné à entrer le mot-clé est visible à chaque niveau de chacune des 4 zones. Disposez les lettres que vous possédez de façon à former le mot-clé correct.

Numéro de zone				
Lettres du Mot-clé				

QUELQUES CONSEILS IMPORTANTS

Prenez soin de votre cartouche PALCOM

- Cette cartouche de jeu PALCOM est un élément de haute précision. Ne la rangez pas dans des endroits où il fait très chaud ou très froid. Evitez de la cogner ou de la laisser tomber. Ne tentez jamais de la démonter.

- Evitez de toucher les connecteurs et ne les exposez pas à l'humidité sous peine d'endommager le jeu.

- Vérifiez que la console soit HORS TENSION avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

- Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans le connecteur de la console. Cela pourrait provoquer un mauvais fonctionnement ou endommager l'appareil.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

INHOUD

Het verhaal *38*

Gebruiksaanwijzing *39*

Hoe je het speelt *40*

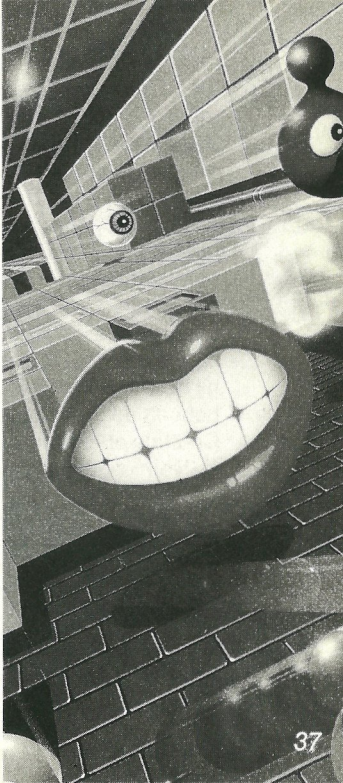
Verdeling van het scherm *42*

Hoe je blokken vernietigt *43*

Kennismaking met de voorwerpen *44*

Kennismaking met de figuren *45*

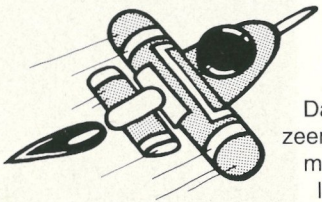
Schrijf de letters van het sleutelwoord op! *50*



Het verhaal

We leven in het jaar 30XX. Alle metalen op aarde zijn opgebruikt, Daarom zijn de mensen heel ver de ruimte ingetrokken om er nog meer te vinden. Zij komen op een planeet die heel rijk is aan mineralen maar met een atmosfeer waarin je niet kunt ademen. Daarom gebruiken ze al hun technologische kennis om een computersysteem te ontwikkelen dat ze in leven houdt, waarna ze zich op de planeet vestigen. Zij noemen hun nieuwe tehuis "Planeet Selim". Er gaan enkele tientallen jaren voorbij zonder enig probleem. Maar de rijke planeet wordt bespied. De ruimtewezens die dat doen ontdekken een fout in de centrale computer en dringen daarin binnen.

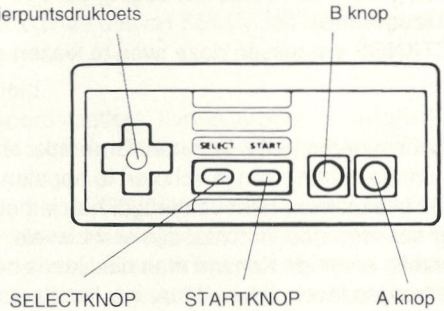
De computer is geprogrammeerd om zichzelf te vernietigen als hij niet meer te controleren is. De ruimtewezens bombarderen hem met zoveel valse informatie, dat hij helemaal op tilt slaat en het zelfvernietigingssysteem in werking zet. Onmiddellijk hebben de mensen van de planeet Selim door wat er loos is, waarna zij de Planetaire Controle oproepen om ze te redden. Er is maar één manier om het zelfvernietigingssysteem te de-activeren. Er moet een sleutelwoord van 14 letters in de computer worden ingevoerd via een intern toetsenbord. Maar de letters van dat woord zijn verborgen in de muren van verschillende ruimten. Het is nu aan jou het zelfvernietigingssysteem uit te schakelen.



Daarom neem je de "Red Fighter", een gevechtsvliegtuig dat zeer grote prestaties levert. Met je enige wapen, een superbal, moet je in het afweersysteem van de computer doordringen, langs alle buitenaardse vijanden zien te komen en razendsnel het sleutelwoord vinden. De planeet Selim rekent op je!

Gebruiksaanwijzing

Namen van controllerknoppen en hun functies



Vierpuntsdruktoets.....Speler beweegt naar links en rechts in de richting waarin je drukt.

SELECTKNOP .....Kiest tussen nieuw spel of paswoord.

STARTKNOP.....Legt keuze vast en start spel.

A knop .....Vuurt eerst superbal af. Kan ook gebruikt worden als er voorwerpen zijn verzameld.

B knop .....Als je deze tezamen met de vierpuntsdruktoets indrukt gaat de speler zich sneller bewegen.

Hoe je het speelt

- Druk op de STARTKNOP als je in het titelscherm bent.
  - GAME START (spel starten vanaf het begin)
  - PASSWORD (paswoord)

  Gebruik de SELECTKNOP om tussen deze twee te kiezen en druk dan op de STARTKNOP.

- "Game Start"

  Druk op de A knop om superballen af te vuren. Druk links en rechts op de vierpuntsdruktoets om de richting van je schoten te bepalen en blokken te vernietigen. Nadat je alle blokken hebt vernietigd, heb je het level vrij gemaakt en kun je door naar het volgende. In totaal zijn er 44 levels, inclusief een aantal verborgen levels. Als je de Konami man die tijdens het spel verschijnt vangt, ga je een verborgen level binnen. Maar om het sleutelwoord te kunnen vinden moet je alle levels vrij maken, zowel gewone als verborgen levels. Als je een vijand met een superbal raakt, verschijnt er een voorwerp. Als je dat vangt, kun je je energie vergroten. Er zijn veel soorten voorwerpen, dus moet je ze afhankelijk van de omstandigheden gebruiken. In sommige levels moet je eerst bepaalde voorwerpen te pakken zien te krijgen voor je dat level vrij kunt maken. Je begint met vijf superballen en als je het "1 UP"-voorwerp vangt krijg je een extra bal. Als je de superbal mist of door een vijand wordt geraakt, verlies je de bal die je bij je hebt en als je alle ballen kwijt bent is het spel afgelopen.

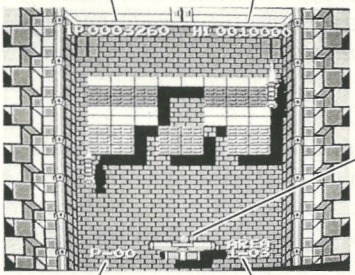
- Spel afgelopen
    - CONTINUE (doorgaan vanaf het level waarin je bent geëindigd)
    - PASSWORD (paswoord)

  Kies één van deze twee met de SELECTKNOP en bevestig dat met de STARTKNOP.

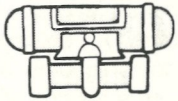
- Over het paswoord

  Als je een paswoord vastlegt, kun je de stroom uitzetten en nadat je die weer hebt aangezet doorgaan vanaf het laatste level dat je bereikt hebt toen je het paswoord invoerde.
  Kies aan het begin voor "PASSWORD" en voer de letters één voor één in. Plaats de wijzer met de vierpuntsdruktoets bij de juiste letter en leg die vast door op de A knop te drukken. Wil je die uitwissen, gebruik dan de B knop. Zodra je alle letters hebt ingevoerd, zet je de wijzer bij het woord "START" op het scherm en druk je op de STARTKNOP. Het spel begint dan vanaf het level waarin je de vorige keer met dat paswoord bent geëindigd.

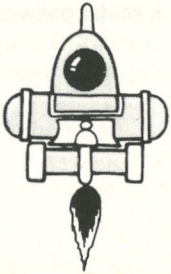
Verdeling van het scherm



▶ Dit is de "Red Fighter" met z'n grote prestaties. ◀

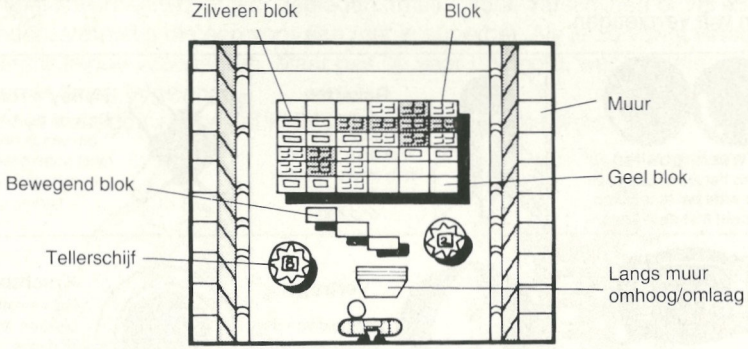


Als je een superbal afvuurt.



Als je een voorwerp vangt, wordt dat blauw.

Hoe je de blokken vernietigt

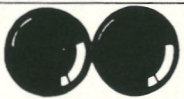


* Dit scherm is niet het feitelijke speelscherm.

Blok.....Kan met één treffer worden vernietigd.
Geel blok.....Kan met meer dan één treffer worden vernietigd.
Zilveren blok .....Kan niet worden vernietigd.
Bewegend blok .....Beweegt altijd van de ene kant naar de andere. Superbal ketst er tegen af.
Tellerschijf.....Kan worden geraakt en vernietigd als hij het cijfer "9" toont.
Langs muur.....Tussen speler en blok. Komt omhoog vanaf de grond omhoog/omlaag ....en beweegt enige tijd op en neer. Superbal ketst er tegen af.
Muur.....In de muur is één letter verborgen.

Kennismaking met de voorwerpen

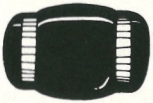
Vernietig vijanden met superballen. Deze voorwerpen komen je van pas als je blokken wilt vernietigen.



Tweelingballen
Maken het je mogelijk een extra witte bal af te vuren. Afvuren met de A knop.

Raketten
Hier kun je er vier van gebruiken. Afvuren met de A knop en laten ontploffen door daar weer op te drukken.

Halley's Raket
Druk op de A knop om vanuit deze raket superballen in vier richtingen af te vuren.



Groot Scherm
Vergroot de zijkanten van het scherm van de speler.

Vertrager
Snelheid van de superbal wordt minder.

Krachtbal
Bal vernietigt blokken door er dwars doorheen te gaan.

1 Tons Pomp

Als je dit voorwerp te pakken krijgt, worden alle vijanden op het scherm vernietigd.

Tijdstopper

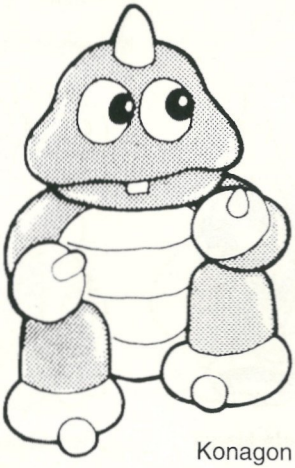
Als je een vijand vernietigt terwijl deze stilstaat, komt er een voorwerp naar beneden vallen. Als je dat vangt, krijg je een extra superbal.

1 UP

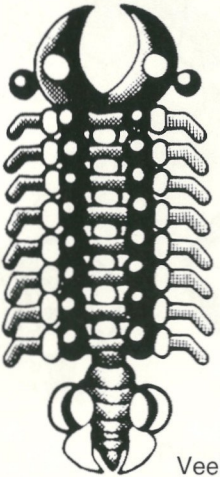
Als je een vijand vernietigt terwijl deze stil staat, komt er een voorwerp naar beneden vallen. Als je dat vangt, krijg je een extra superbal.

Kennismaking met de figuren

Het spel is verdeeld over vier gebieden. In elke zone verschijnen er verschillende vijanden. Vernietig die één voor één met je superbal. Als je ze vangt verschijnen er verschillende voorwerpen. Maar pas op voor Veelpoot, want als die je aanraakt wordt je gewond.
Je moet Konagon wel twaalf keer raken voordat hij verdwijnt.



Konagon



Veelpoot

Gebied 1

Vijandelijke figuren uit de Kubus-zone.

Ziel

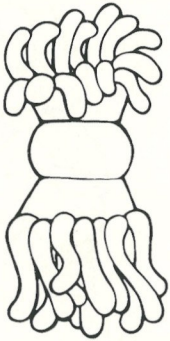
Gepantserde Krab

Kauwgombal

Lippen

Doperwt

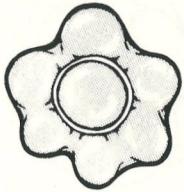
Vliegende Nagel



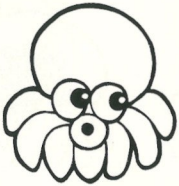
Red Quiggly

Gebied 2

Vijandelijke figuren uit de Spiegel-zone.

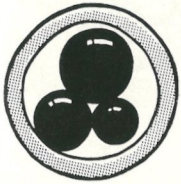


Amoebe



Octopussy

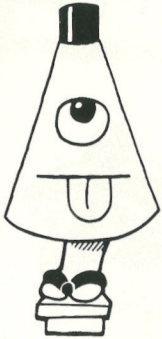
Krab met Hoed



Mitoplast

Schedel

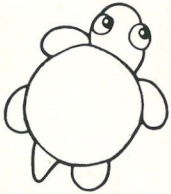
Bij



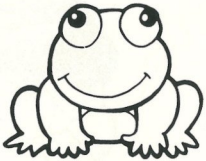
Paraplu-kinderen

Gebied 3

Vijandelijke figuren uit de Buizen-zone.

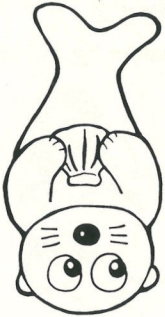


Schildpad

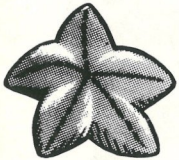


Groene Kikker

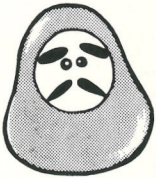
Kwal



Zee-otter



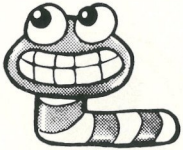
Zeester



Tuimelaar

Striven

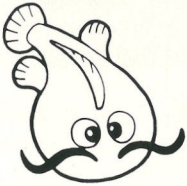
Sterrerots



Rups

Gebied 4

Vijandelijke figuren uit de Laatste zone.



Magnitude 7

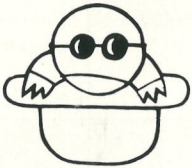
Pappa Beer

Kleine Beer

Kristalschelp

Zeepaarden-
paartje

Ladybird



Moley

Schrijf de letters van het sleutelwoord op!

In elk van de vier zones verschijnt dit toetsenbord waarmee je het sleutelwoord moet invoeren. Vorm het juiste sleutelwoord met de letters die je hebt gevonden.

Gebied nr.				
Letters sleutelwoord				

Behandel je Palcom cassette met zorg

- Deze Palcom cassette is een uiterst gevoelig precisie-produkt met zeer ingewikkelde elektronica. Voorkom schokken en stoten en stel hem niet bloot aan zeer hoge of zeer lage temperaturen. Probeer ook nooit deze cassette uit elkaar te halen.

- Raak de electrische contacten niet aan en zorg ook dat deze niet nat worden, anders ontstaan er storingen.

- Let er altijd op dat je computer UIT staat als je er een cassette in doet of uit haalt.

- Steek nooit je vingers of metalen voorwerpen in de electrische aansluiting, want hierdoor ontstaan er storingen en beschadigingen.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Francais

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

PALCOM™
SOFTWARE

Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
Crackout™ is a trademark of Konami Co.,Ltd.
© 1991 KONAMI

Printed in Japan
Imprime au Japon